平成元年4月21日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第5巻第8号(通巻78号)

蒼き狼と白き牝鹿

ジンギスカン

攻略手引きの書



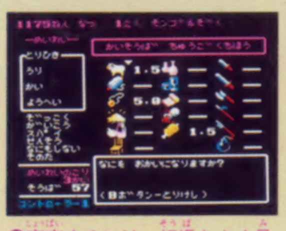
2つのシナリオを完全制覇するためのノウハウを伝授



モンゴル編攻略データ完全掲載

商人売買レート一覧表

商品売買でのコツは、各商人の扱っている商品価格の変化を知っておくことだ。相場によって高値や安値が変わるから、この一覧表に記入しておけば役に立つぞ。



○商売するには、相場をよく見て値段を考えてから取り引きだ

武器		中国商人		イスラム商人		ウイグル商人	
		買い		買い		買い	
		安値	高値	安値	高値	安値	高値
短剣							
長剣							
戦斧							
槍							
矛							
火薬							

商品		中国商人				イスラム商人				ウイグル商人			
		売り		買い		売り		買い		売り		買い	
		安値	高値	安値	高値	安値	高値	安値	高値	安値	高値	安値	高値
毛皮													
絹													
宝石													
貴金属													
医薬品													
木工品													
陶磁器													
ガラス													
織物													
香料													
食料													

※タイトル部分の実写は、映画『敦煌』のものです。

平成元年4月21日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第5巻第8号(通巻78号)

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

攻略手引きの書



2つのシナリオを完全制覇するためのノウハウを伝授



モンゴル編攻略データ完全掲載

もくじ

コマンド実行時の必要能力一覧表……2
基礎編
各国統一のための基本……3
メインコマンド戦略……4
平常時の政策の要点……6
商人との取り引きのポイント……8
戦争時の戦術……9
モンゴル編
モンゴル編の戦略……10
モンゴル編各国データ集……11
世界編
世界編での戦略……18
モンゴル帝国からの攻略……19
イングランドからの攻略……19
ビザンツ帝国からの攻略……20
日本国からの攻略……20
モンゴル編から世界編を続ける場合の注意……21
世界編各国データ集……21
モンゴル編、世界編。有能な武将一覧……35
商人売買チェックリスト……36

国名別索引

モンゴル編
モンゴル族……11
タタル族……11
オンギラト族……12
オングット族……12
タイチウト族……13
ジャダラン族……13
ケレイト族……14
メルキト族……14
ジェルキン族……15
トマット族……15
オイラート族……16
ナイマン族……16
キルギス族……17
カルルク族……17
世界編
モンゴル帝国……21
金……22
クマン族同盟……22
キエフ公国……23
ドイツ騎士団領……23
ポーランド……24
イングランド……24
フランス……25
神聖ローマ帝国……25
ハンガリー……26
ビザンツ帝国……26
セルジュク連邦……27
ホラズム……27
西遼……28
ウイグル……28
西夏……29
吐蕃……29
高麗……30
日本……30
ムワッヒド朝……31
アイユーブ朝……31
カリフ領……32
インド諸王朝……32
ゴール朝……33
パガン朝……33
南宋……34
大越大理連合……34

コマンド実行時の必要能力一覧表

No.	コマンド	サブコマンド	内容	必要能力 統	判	企	説	体	武	直轄地で実行
1	税金	税率変更	税率を変更する	5			5			○
		臨時徴収	臨時で徴収する	10			10			○
2	割当	住民配分	各仕事の住民配分を変更	5		5				○
		兵士配分	兵士の部隊編成を変更	5		5				○
3	分配		住民にものをほどこす			5				○
4	訓練	兵士	兵士の訓練度を上げる	5						○
		将軍候補	将軍候補の能力値を上げる				5			×
		自分	統治者の能力値を上げる							×
		非戦闘員	非戦闘員の動員率を上げる				5			○
5	商人	売り	食料品・特産品を売る		5					○
		買い	食料品・特産品・武器を買う		5					○
		よう兵	兵士をやとう		5					○
6	人事	異動	将軍の交代、派遣をする	5	10	5				×
		抜擢	将軍候補を探す	5	10	5				○
		降格	将軍候補を降格する	5	10	5				×
		王子	王子を将軍候補にする	5	10	5				×
		婚姻	娘を将軍候補に嫁がせる		10	10				×
		徴兵	非戦闘員を兵士として動員	5			10			○
7	オルド	従順なとき	問題なく成功する				5	10		×
		愛を語る	穏やかに交渉する			5	5	10		×
		強引にくどく	強引に実行する				5	10	5	×
		金で歓心を買う	金を与えて従順にする				5	10		×
8	情報	各国	各国の情報を見る		5					○
		人物	各国統治者の能力を見る		5					○
		将軍候補	将軍候補の能力値を見る							○
		子供	子供の名前や年齢の表示							○
		同盟国	同盟国一覧と期限の表示							○
		在庫	特産品の在庫リスト							○
9	移動	自分	統治者(自分)の移動					20		×
		住民	住民(兵士を含む)を移動	10			10			×
		金	金の輸送	5	5	5				×
		食料	食料品の移動	5	5	5				×
		特産品	特産品の移動	5	5	5				×
10	属国		属国に命令書を出す	5	5		5			×
11	外交	属国になれ	弱い国を服従させる				25	5	10	×
		貢ぎ物をよこせ	金品を脅し取る				15	5	5	×
		同盟を結ぶ	不戦同盟を結ぶ				5	5		×
12	スパイ	他国を探る	情報収集員を送り込む			5				○
		破壊活動	他国の城や経済を破壊する					20		○
		暗殺	他国の統治者を暗殺する						20	○
		国内捜索	敵のスパイを捕らえる	5		5				○
13	戦争		自分で敵国に攻め込む	40	10	5			20	×
			将軍候補に指揮をまかせる	10	5	5	5			×
14	なにもしない		なにもせず季節を終了する							○
15	その他		セーブ、BGMなどの設定							○

※統は統率力、判は判断力、企は企画力、説は説得力、体は体力、武は武力

各国統一のための基本

おおまかな進攻手順を簡単に説明。統一の基礎を覚えよう

進攻の手順

モンゴル編と世界編の2つのシナリオを勝ち進むには、戦争で負けた国の人物の処遇やその後の国の統治などを総合的に考えて戦略を練らなければならない。単に戦争で勝つだけではいけないのだ。

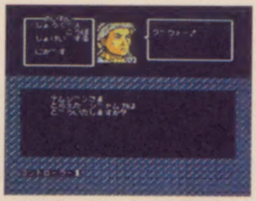
有効な手順としては、まず商業取引で金をもうけて、兵をやとい、兵士部隊の再配分をした後に攻め込む。うまくコマンドを利用すれば、半年程度の準備期間で戦争にいどめるはずだ。10年もあればモンゴル編は統一できるだろう。そのための有効なコマンド戦略や、戦争での戦術をこの本でよく学んでほしい。



●まず、要領を覚えるために、モンゴル編を始めよう。全14国で手ごろ

●敵国から得られる優秀な人材は能力が高い人物が多い。裏切りにくい武将をやとえ





●戦争に勝ったら、敵の大将は処刑してしまおう。部下にしても、裏切られてしまうぞ

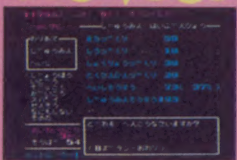
農耕民族的統一法

農耕民族的な統一方法とは、戦争に勝った後、その国を豊かにしながらゆっくりと領土を広げていく方法だ。じっくりと敵国に接しない安全地帯の領土を確保しながら攻めていこう。同盟を利用し、力を蓄えてから攻め込むのが重要な戦略といえる。反乱を起こさない将軍の確保も大切だ。



●ゆっくりじっくり囲みながら攻めていこう

●属国命令にも住民を置いて、確実に豊かにしながら領土を広げる



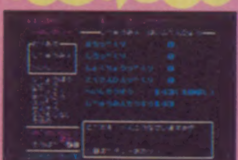
遊牧民族的統一法

実際のモンゴル民族の戦争は、国を攻め滅ぼして略奪するというものだった。これを応用して、ほとんどの住民を兵士とし、守備兵を残さずに隣国に攻め込むという作戦がある。当然、守備兵のいない国は他国に攻め入られるが、強国の兵力を分散させるのには都合がいいというわけだ。



●まわりの国を引っかきまわして大混乱なのだ

●このとんでもない住民配分が作戦のポイントだ。ぜ〜んぶ兵士だ



基礎編

メインコマンド戦略

コマンドの使い方を例を上げて紹介。初心者には便利かな

コマンドの使い方

15のメインコマンドとその中のサブコマンドは慣れないと使いこなすのはむずかしい。そんなコマンドの使用例をひとつひとつ紹介しよう。



15のメインコマンドをうまく使いこなそう

サブコマンドによっては国を選択するのもある



1 ぜいきん（税金）

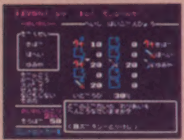
商売で金をもうけられるから、税金に頼る必要はない。よっぽど税率が高いときには下げてやろう。上げる必要はないのだ。



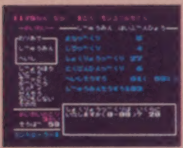
住民が悲しむよ

2 わりあて（割当）

住民配分と兵士配分がある。初期値は不合理なので、すぐに変更しよう。戦後にまず実行すべきコマンドだ。



兵士を配分



住民を配分

3 ぶんぱい（分配）

モラルが落ちてきたらこのコマンドで住民にほどこししよう。モラル100を目安に実行すれば安心だ。



ときには住民にほどこしをして、喜んでもらおう

4 くんれん（訓練）

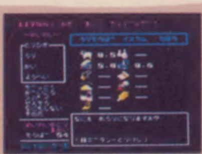
これは重要なコマンドだ。特に自分の訓練には気をつけよう。能力が落ちていると他のコマンドにも影響が出るぞ。



訓練しだいで国の強さが決まる

5 しょうにん（商人）

通常攻略のメインとなるコマンド。3人の商人を選んで売り買いができる。武器の購入やよう兵もこのコマンドだ。



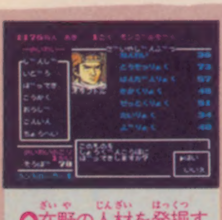
売りの画面。武器は売れない



買いの画面。武器も買えるぞ

6 じんじ（人事）

直轄地に将軍を派遣したり、王子を将軍候補にしたりできる。将軍候補に自分の娘を嫁がせるのもこのコマンドだ。



在野の人材を発掘することもできるが、優秀な人はあまりいない

7 オルド

自分の子供をつくるための大切なコマンド。子供がいればなにかと便利なのだ。



○后と仲よく子づくりに励みましょう



○国が増えれば后もいっぱいだ

8 じょうほう（情報）

他国情報を探ったり、自国の人物情報を確認できる。特産品の在庫もこれでわかる。



○スパイを送っておけば、敵国の状態もわかる



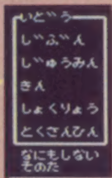
○特産品の在庫もチェック

9 いどう（移動）

他国から金品を移動するのに使う。兵士や住民を移動させたり、自分が移動して本国を変えたりもできるのだ。



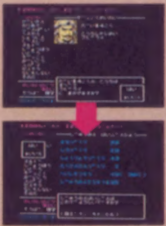
○自分の移動で本国も変化



○金品の移動か人物の移動かを選べる

10 ぞっこく（属国）

直轄地に将軍を送ってあれば、その将軍に直轄地をまかせることができるのだ。命令書によって税率や食料の移動などを細かく指示することができるので、とても便利だ。



○画面に従って入力していけばいい

11 がいこう（外交）

全体戦略において有効なコマンド。同盟を結んで隣国から攻められるのを防げる。また、自国が強大になれば、敵国を脅して金や食料を要求したり、属国にしたりもできる。



○隣接国と交渉する



○統治者の能力が影響する

12 スパイ

敵国の情報を得るためには、このコマンドでスパイを潜入させておく。城の破壊や、統治者の暗殺なども命令できるが、成功率は低い。情報活動以外のサブコマンドを使う必要はない。



○すごく目立つよ

13 せんそう（戦争）

戦争コマンドでは、自分で攻め込むか、将軍候補にまかせるかが選択できる。自分で攻めたほうが確実といえる。



○馬に乗って出陣



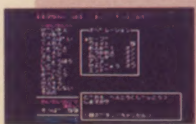
○戦争は、HEX画面だ

14 なにもしない

なにもせずに季節を終わる。敵国に隣接していない安全な直轄地以外は使わない。

15 そのた（その他）

セーブや効果音の設定ができる。セーブが1カ所しかできないから2つのシナリオを同時進行できない。



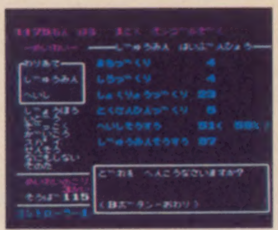
○セーブはこまめにやっておく

平常時の政策の要点

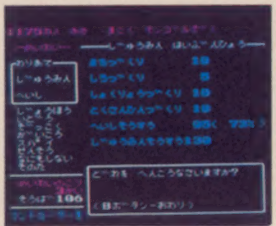
戦争をするには、まずは富国強兵。国力を蓄える方法を紹介

住民配分

ゲームを最初から始めるときにまずやることは兵士の配分。いつでも攻め込めるような部隊配分にしておこう。あらかじめ攻め込む国に適した配分にしておかないといけない。また、住民は、戦争する直前に再配分する必要がある。兵士が多すぎる場合は早急に変更しておこう。



○これは初期配分、食料ばかり作っていてもしようがないのだ



○兵士が多すぎると春に兵数が減ってしまうから、注意しよう

住民の種類と能力

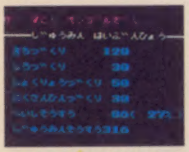
へいし(兵士)	戦争で戦う住民。通常は、他国から攻められない程度必要
まちづくり(街造り)	街を開発して経済を潤すための住民。必要不可欠なのだ
しろづくり(城造り)	城の防御度を高めるために必要だが、大して必要ではない
しょくりょうづくり(食料造り)	戦争で攻め込むために必要な食料を生産する為に必要だ
とくさんひんづくり(特産品造り)	特産品を生産する人々で、属国での分配には不可欠な存在

住民の補充

住民は、毎年春に少しずつ増加する。一度にたくさんの住民を増やすには、商人からよう兵をやとい、それを住民配分で経済活動に割り当てればいい。また、非戦闘員を徴兵することで増やせる。近隣国に攻め込む直前まで兵士を生産にまわしておけば、有効な住民の活用ができるのだ。



○徴兵で非戦闘員を狩り出せるが、モラル低下



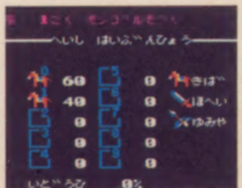
○商人からよう兵をやとうのが正解だ



○平常は、兵士を国造りにまわしておこう

兵士配分

兵士は、3種の部隊に配分することができる。攻め込む地形によって配分を変えよう。攻め込まれる場合も考慮した配分が必要だ。ただし、モンゴル編においては全て騎馬部隊であまり不都合はない。



○モンゴル編の場合はこんなものでいい

兵士部隊の種類

弓矢部隊	歩兵部隊	騎馬部隊
		
○遠距離攻撃が可能だ	○伏兵戦術が使える	○山や森は苦手な部隊

将軍の派遣

将軍を派遣するには、人材の選択に気をつけなければならない。統治者と血縁関係のない将軍候補は裏切る可能性があるから、重要な領地の統治につかせるのは避けよう。最初から将軍候補となっている4人の人物は能力が低いが、裏切ることは滅多にないから安心。戦争に勝って得られる優秀な人材は、能力の高い人物が多いので、娘と婚姻させてから移動させればいい。



●敵国と接していない領地にだけ将軍を派遣しておくのだ



●敵国からめしかかえた武将は、婚姻関係を結ばせておこう

命令書の作成

属国を将軍候補に管理させる場合には、有効な命令書を作成しなければならない。税率や住民配分などの変更項目をつぎつぎに聞いてくるので、それにそって必要な入力をしていけばいいのだ。



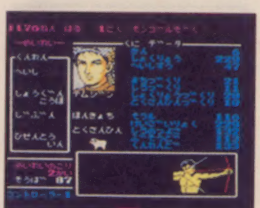
●派遣した将軍に、命令書どおりの統治をさせよう

完璧な命令書

税金	現状維持（30%程度）	財政切迫時	臨時徴収はしない
		兵士の増加	してはいけない
住民配分	兵士は0。特産品30%程度あれば後はてきとうでいい	武力の増強	してはいけない
		外交交渉	してはいけない
		戦争	してはいけない
兵士配分	戦争はしないからどうでもいい	輸送	前線国へ輸送する
		貢ぎ物の要求	無視する
モラルが低下	分配する	属国になれ	無視する

訓練で強兵策

訓練コマンドは、サブコマンドで分かれ4つの効果がある。特に自分の訓練は大切で、常に気を配ろう。各ステータスが100を割ったら絶対に訓練が必要だ。兵士の訓練はさほど必要ないが、戦争に行く前に実行しておけば気休めになる。また、非戦闘員も訓練によって兵士にできるのだ。



●まず、非戦闘員の訓練を、どんどんやる



●非戦闘員の動員率は最高50まで上がる



●徴兵すれば兵士が増えるというわけだ

各訓練による効果

将軍候補



配下の将軍候補の各能力値を上げる。将軍候補に戦争を任せるときのために、武力を上げておくことをすすめる

兵士



兵士の訓練度が上がる。現在兵士であるものだけでなく、全住民を訓練するので、訓練度の向上は、住民総数が関係する

非戦闘員



非戦闘員を兵士として徴兵できる動員率の上限は50だから、そうなるまでまって徴兵してしまえばいい

自分



自分の能力としては武力は初期から200にはしておきたい。他の能力値も、常に100以上確保できていればいいだろう

商人との取り引きのポイント

戦争をするには金が必要。戦費をかせぐ商売の方法を紹介だ

商品売買

戦争のために必要な金を稼ぐには、商人との取り引きを利用するべきだ。住民の税金をあてにしてはいけない。商売をしたほうがもうかるから、税率を上げたりしないように。

レートに注意

各商品の相場の変動には注意しよう。メイン画面左下に表示されている〃そうば〃は、50から150の間で変化する。100のときが標準だから、売り買いの基準にしよう。

各商人の特徴

3種類の商人によっては、同じ品物でも値段がまったく違ってくる。商品価格を常に調べていれば、どの商人がなにを安く売ってくれて、何を高く買ってくれるかがわかってくるはずだ。緊急に金が必要なとき以外は、不利な商売はせずに、自分の訓練でもしておこう。商人がまったくいないときもあるからね。



○商人が売っている特産品の値段が安いときは、買えるだけ買い、在庫を増やす



○高く買ってくれる商人が現れたら売る。やっぱり遊牧民はこうでなくては



○相場が安ければ、買いのチャンスだ。よう兵も安いから、住民も増やせるぞ

○相場が高ければ、売りのチャンス。持っている在庫を金に換えておこう





○これは、中国商人の売り相場だ。火薬もこれで、他の商人よりは安いのだ

○これが同じ時季のイスラム商人の売り相場だ。中国商人とは価格が違っている



3商人のお買得・売得商品一覧表

ウイグル商人が安く売ってくれる物	イスラム商人が安く売ってくれる物	中国商人が安く売ってくれる物
木工品、貴金属、宝石	織物、ガラス、医薬品	火薬、陶磁器、絹
ウイグル商人が高く買ってくれる物	**イスラム商人が高く買ってくれる物**	**中国商人が高く買ってくれる物**
ガラス、陶磁器、医薬品	木工品、貴金属、絹	医薬品、宝石、毛皮

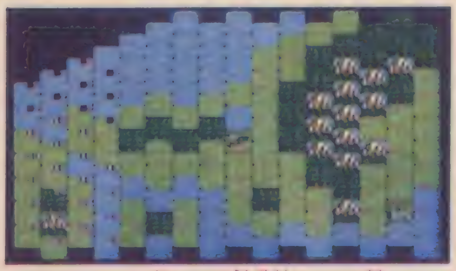
※売買商品のレート書き込み表が裏表紙にあるから利用しよう

戦争時の戦術

初心者でも確実に統一できるモンゴル編攻略を紹介しよう

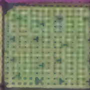
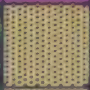
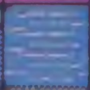
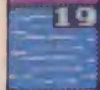
地形がとても重要

戦争は、なるべく自分で攻め込もう。HEX戦での戦いは、戦場の地形に応じた部隊編成で攻め込むのが基本。山ばかりの地形に騎馬部隊だけで攻め入ったりすると、あとで困ることになるぞ。



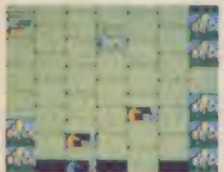
○スクロールして現れるHEX画面はこんな感じだ

地形データ

地形	画面	特徴
城		防衛の拠点。ここをうまく利用する
街		本隊が進入すると略奪ができる
平地		移動するときに兵数が減らない地形
砂漠		移動時に兵数が激減してしまう地形
森		ここで狩猟をすれば食料補給が可能
山		歩兵・弓矢部隊には防御に有利
海(湖)		移動時に兵数が激減する危ない地形
隣接ポイント		他国からの進入、他国への脱出地点

①進攻作戦

隣国に攻め入る場合には、部隊数は少なくして、大人数の部隊を構成しておこう。少人数の部隊がたくさんあっても、敵に各個撃破されてしまうぞ。2つか3つの部隊にたくさんの兵をそそぎ込め。防衛側の本隊は、勝ち目がなくなると逃げるが、これを追撃するには本隊以外の部隊をあたらせよう。一騎打ちで負けたらとんでもないからね。



○追撃には騎馬隊が有効だ。追いつめよう



○[illegible]

②防衛作戦

敵に攻め込まれた場合、まず勝ち目があるかどうかを見定めよう。敵の本隊が手薄で、本隊と同じ属性の部隊の人数が少ないときには突撃だ。また、敵本隊は、城を目指して進んでくるからその経路に歩兵を伏兵させておくのも有効。城の防衛度が高くても敵が多数だと意味がないので、勝ち目なしと見たらさっさと城をあとにして逃げまわろう。



○敵を各個撃破できたら、あとは逃げまわる



○[illegible]力を比較して戦略する

モンゴル編

モンゴル編の戦略

プレイするときの注意点と、各国のデータを紹介

テムジンのステータス

モンゴル編スタート時のテムジンには、4人の将軍候補と4人の子供がいる。将軍候補はみな血縁なので、安心して属国を任せられる。王子が成長したら将軍候補にできる。

4人の子供たち

ジュチ	男	5歳
チャカタイ	男	4歳
オゴタイ	男	3歳
トゥルイ	男	2歳



プレイヤーの戦略

東端の1国からスタートするテムジンは、かなり有利だ。まず、隅の5国を攻略し、8国まで速攻で落とせば、5国は安全だ。ここで9国と同盟し、同盟期間である5年以内にモンゴル平原の東半分を治めるのが有効な作戦といえる。6国と7国の統治者は強いから、一騎打ちには気を付けたほうがいい。あとは、同盟切れと同時に西へ流れ込めば簡単。



○モンゴル編の進攻は簡単だ。短期間でここまで侵略できる

モンゴル編攻略のルート

14国すべてを統一するポイントを、マップを使って攻略だ



最初は5国から攻める

前述の遊牧民族的統一法を実行しないかぎり、この5国から攻めるべきだ

9国と同盟してフタをする

9国と同盟しておけば、6・7・8国を手薄にできる。5年で東半分を攻略

前半最大の敵と対決

族長のトオリオルカンは強い。兵士数も多いが、ここを落とせばあとは楽

最後にどちらかを残す

最後に攻めるべき国は、この2つのどちらかにしよう。隣接国が2つだ

※各国のデータはレベル3のゲーム開始時のものです。

第1国 モンゴル族





統治者 テムシン

統治者のデータ

年齢	=19
統率力	=／
判断力	=／
企画力	=／
説得力	=／
体力	=／
武力	=／
金	=425
食料	=129
税率	=35
兵士数	=60
総住民数	=100
モラル	=120
経済力	=200
城の強さ	=116
武装度	=130
訓練度	=130

攻守のポイント

攻める場合は機動力のある騎馬隊で、できれば2国か5国から攻め込もう。守備側になって逃げまわる場合は湖を中心に。追いつかれないようにしよう。

優秀な武将

カサル	血縁
ベルクタイ	血縁
カチウン	血縁
テムゲ	血縁



この国の后 ボルテ
美人度 A

第2国 タタル族





統治者 クトテムル

統治者のデータ

年齢	=35
統率力	=195
判断力	=186
企画力	=168
説得力	=196
体力	=216
武力	=245
金	=93
食料	=163
税率	=40
兵士数	=73
総住民数	=120
モラル	=90
経済力	=175
城の強さ	=95
武装度	=124
訓練度	=142

攻守のポイント

6国と3国から攻め込むのは、山越えになるので避けたい。1国と同じく騎馬隊が使える。はっきり言って、守備には向かない地形なので、敵にすきを見せないように。



優秀な人材 シキトク
ランク B



この国の后 エスイ
美人度 B

城　街　平地　砂漠　森　山　海(湖)　隣接ポイント

モンゴル編

第3国 オンギラト族





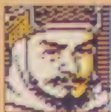
統治者 デイセチン

統治者のデータ

年齢	=41
統率力	=106
判断力	=112
企画力	=31
説得力	=104
体力	=121
武力	=140
金	=115
食料	=120
税率	=40
兵士数	=51
総住民数	=85
モラル	=98
経済力	=140
城の強さ	=104
武装度	=143
訓練度	=122

攻守のポイント

砂漠のほうへ逃げられないように布陣しよう。まだまだ平地が多いので、攻守ともに騎馬隊が有効だろう。しかし、7国から攻め込まれたら、峠の出口で伏兵だ。



優秀な人材 シェルメ
ランク A



この国の姫 カルチュ
美人度 B

第4国 オングット族





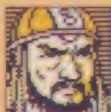
統治者 アラクシュ

統治者のデータ

年齢	=37
統率力	=91
判断力	=99
企画力	=107
説得力	=93
体力	=109
武力	=117
金	=83
食料	=131
税率	=40
兵士数	=58
総住民数	=94
モラル	=104
経済力	=150
城の強さ	=114
武装度	=130
訓練度	=110

攻守のポイント

7国から攻めるのは避けて、3国から2手に分かれて挟撃する。守備側の場合、7国から攻めてきたら、敵部隊を砂漠の中から出さないようにすると効果的だ。



優秀な人材 ムカリ
ランク A



この国の姫 タマチャ
美人度 C

※各国のデータはレベル3のゲーム開始時のものです。





第5国 タイチウト族

統治者 タルクタイ

統治者のデータ

年齢 = 23
統率力 =126
判断力 = 95
企画力 = 86

説得力 =140
体力 =120
武力 =151

金 = 98
食料 = 85
税率 = 38
兵士数 = 40
総住民数 = 74

モラル =115
経済力 =130
城の強さ =107
武装度 =141
訓練度 =152

攻守のポイント

なるべく平地を通って、敵に近づこう。その後は山岳地帯へ逃げられないようにする。反対に逃げまわるときには、要所に伏兵を配置して、敵を疲弊させる。



優秀な人材 ココチュ
ランク C



この国の后 アラン
美人度 C





第6国 ジャダラン族

統治者 ジャムカ

統治者のデータ

年齢 = 20
統率力 =213
判断力 =250
企画力 =290

説得力 =275
体力 =243
武力 =319

金 =126
食料 =106
税率 = 35
兵士数 = 55
総住民数 = 90

モラル = 80
経済力 =150
城の強さ =110
武装度 =125
訓練度 =117

攻守のポイント

8国から攻めるのが良い。城と街の間が離れているので、敵の兵力が分散するところに、付け込む。2国、7国から攻め込まれたら、伏兵で出ばなを挫こう。



優秀な人材 クビライ
ランク A



この国の后 ニトン
美人度 A

城　街　平地　砂漠　森　山　海(湖)　1 隣接ポイント

モンゴル編





第7国 ケレイト族

統治者
トオリルカン

統治者のデータ

年齢	= 40
統率力	=280
判断力	=289
企画力	=264
説得力	=275
体力	=297
武力	=293
金	=185
食料	=247
税率	= 40
兵士数	=119
総住民数	=185
モラル	=124
経済力	=246
城の強さ	=125
武装度	=148
訓練度	=163

攻守のポイント

9国から攻め込むのは、絶対に避けよう。逃げまわられると、少々やっかいな地形なので、気をつける。守備側では、城の背後の山の守備効果も利用しよう。



優秀な人材
ボルチェ
ランク
A



この国の后
イバカベキ
美人度
C





第8国 メルキト族

統治者
トクトア

統治者のデータ

年齢	= 32
統率力	=185
判断力	=173
企画力	=159
説得力	=191
体力	=190
武力	=216
金	= 80
食料	=148
税率	= 40
兵士数	= 68
総住民数	=112
モラル	= 86
経済力	=170
城の強さ	= 96
武装度	=133
訓練度	=126

攻守のポイント

6国から攻めて、早めに包囲してしまうのが良い。どこから攻めても、まず伏兵があるので気をつけよう。守備側なら、伏兵をうまく配置して、時間稼ぎをする。



優秀な人材
クチュ
ランク
B



この国の后
クラン
美人度
A

※各国のデータはレベル3のゲーム開始時のものです。

第9国 ジェルキン族





統治者 サチャヘキ

統治者のデータ

年齢	＝ 28
統率力	＝113
判断力	＝142
企画力	＝138
説得力	＝152
体力	＝132
武力	＝120
金	＝111
食料	＝130
税率	＝ 35
兵士	＝ 71
総住民数	＝117
モラル	＝109
経済力	＝194
城の強さ	＝121
武装度	＝114
訓練度	＝130

攻守のポイント

8国から攻め、城を急襲する部隊と、南部をまわり逃げ出した敵を迎え討つ部隊の2路で行こう。中央上下の海と砂漠は、攻守ともにさほど問題にはならないだろう。



優秀な人材
ホロウル
ランク
B



この国の姫
ムアルン
美人度
A

第10国 トマット族





統治者 ビスナム

統治者のデータ

年齢	＝ 18
統率力	＝105
判断力	＝117
企画力	＝ 93
説得力	＝146
体力	＝ 96
武力	＝140
金	＝113
食料	＝130
税率	＝ 35
兵士数	＝ 54
総住民数	＝ 93
モラル	＝ 95
経済力	＝145
城の強さ	＝120
武装度	＝148
訓練度	＝125

攻守のポイント

騎馬隊を平地から、歩兵は森を進軍させる。13国から攻める場合は騎馬隊の兵数減少を計算にいれよう。守備には適さないから積極的に攻めるといい。



優秀な人材
ゴルチ
ランク
C



この国の姫
カチャウ
美人度
A

城　街　平地　砂漠　森　山　海(湖)　隣接ポイント

モンゴル編

第11国 オイラート族





統治者 クトカベキ

統治者のデータ

年齢	= 26
統率力	=107
判断力	=123
企画力	=159
説得力	=119
体力	=168
武力	=100
金	=136
食料	=110
税率	= 35
兵士数	= 60
総住民数	= 99
モラル	=100
経済力	=145
城の強さ	=112
武装度	=121
訓練度	=142

攻守のポイント

12国か10国から攻め込むのがいいだろう。騎馬隊で攻めて、左の森のほうへ逃がさないように包囲する。守備のとき、10国から攻められると、いきなり戦闘になる。



優秀な人材 ハマトル
ランク C



この国の姫 ソチ
美人度 A

第12国 ナイマン族





統治者 タヤンカン

統治者のデータ

年齢	= 29
統率力	=300
判断力	=283
企画力	=271
説得力	=255
体力	=293
武力	=277
金	=173
食料	=239
税率	= 40
兵士数	=110
総住民数	=172
モラル	=117
経済力	=235
城の強さ	=107
武装度	=150
訓練度	=153

攻守のポイント

11国か9国から攻めるのが有利そうに見えるが、逃げまわられるときのことを考えると、13国と14国が意外に捨てがたい。守備側では、城の背後の砂漠に気をつけよう。



優秀な人材 スブタイ
ランク A



この国の姫 クルベス
美人度 A

※各国のデータはレベル3のゲーム開始時のものです。

第13国 キルギス族





統治者
チムスイ

統治者のデータ

年齢	=15
統率力	=213
判断力	=210
企画力	=168
説得力	=198
体力	=200
武力	=190
金	=155
食料	=182
税率	=40
兵士数	=80
総住民数	=132
モラル	=95
経済力	=180
城の強さ	=95
武装度	=140
訓練度	=123

攻守のポイント

14国から、万一を考えて2方向から攻めて行こう。モンゴル編のなかでは、最も守備に適した地形なので、14国からは攻め込まれないようにするのが良い。



優秀な人材
シェヘ
ランク
A



この国の后
ラッチ
美人度
C

第14国 カルルク族





統治者
アルステン

統治者のデータ

年齢	=21
統率力	=127
判断力	=109
企画力	=104
説得力	=98
体力	121
武力	=108
金	=200
食料	=140
税率	=35
兵士数	=58
総住民数	=97
モラル	=120
経済力	=196
城の強さ	=109
武装度	=130
訓練度	=113

攻守のポイント

12国から攻める場合、騎馬隊は大きく迂回路を通ることになり、歩兵は直進させる。逃げるときには中央山岳地帯のまわりをグルグルまわって時間を稼げる。



優秀な人材
ナヤア
ランク
A



この国の后
シーラ
美人度
B

城 街 平地 砂漠 森 山 海(湖) 隣接ポイント

世界編

世界編での戦略!!

統一までの道のりをここで詳しく紹介。国別データもある

どう攻略するか

世界編の国数は全部で27カ国。モンゴル編の2倍近くだ。そのため、世界編では、将軍候補などの人材活用が大きなポイントとなってくる。プレイヤーが選択できる国の国王は、みんな高齢なので、もしかすると自分一代での統一ができないかもしれない。だから、オルドによる子供づくりが重要になってくるのだ。

外交もまた大きなポイントで、たくさんの国を一度に相手にしないですむように、一時的な友交関係は必要だ。こうしたすべてのコマンドを有効に生かした戦略を立てないと、世界の統一はむずかしい。



○モンゴル帝国で始めると、その国力の高さに驚くが、守りにくい場所

○南に行けば、女性たちもエキゾチック。これも世界編の楽しみかな？





○個性派の国として日本からもプレイできる。音楽も日本的なんだ

13世紀の世界情勢

世界編は4国のうち1国を選びプレイできる。強豪国が多い



モンゴル帝国

国王はもちろんジンギスカンだ。国力もあるし、能力値も高いのだ

イングランド

国王はリチャード1世。十字軍で活躍しただけに、彼の能力値も高いぞ

ビザンツ帝国

国王はアレクシオス。日本ではなじみが薄いし、守りにくい国なのだ

日本国

国王はなんと源頼朝。東の端だから、中央へゆっくりと進出できるだろう

モンゴル帝国からの攻略



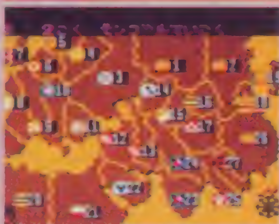
外交ポイント

アジアの中央にあるこの国は、東西同時に攻め込んでいくと国を守りにくくなるから、それは避けたほうがよい。最初は欲ばらずに、3国と同盟をくみヨーロッパ方面からの敵の進入を遮断し、東方への勢力拡大に専念しよう。なお隣接する14・15・16・17国は地形的に攻めにくいから、国力をつけられないうちに早めに攻略しておこう。

4人の子供たち（1205年）

ジュチ	男	31歳
チャカタイ	男	26歳
オコタイ	男	20歳
トゥルイ	男	14歳

4人の将軍候補		血縁
	カサル	○
	ベルクタイ	○
	ムカリ	×
	ジェベ	×



1国がフタの役割をし、14・15・16国を引きつけている



まず2国を攻略したところ。1国には守備部隊を多く残そう

イングランドからの攻略



隣接国は2つだけ

イングランドは、西の端にあり、隣接国も少ないから守りやすい。しかし、フランスと神聖ローマ帝国は、ほうっておくとかなり強大な国になるので、早めに攻略しておこう。11国と3国と同盟を結んでおけば、ヨーロッパの征服は簡単だ。あとは中東方面を攻略しながら国力をつけて、アジアへの進出を実現しよう。日本あたりが強敵になるかも。

4人の子供たち（12[illegible]年）

アーサー	男	23歳
エレノア	女	18歳
ヘンリー	男	17歳
エドワード	男	13歳

4人の将軍候補		血縁
	ジェフリ	○
	ジョン	○
	ヒューバード	×
	ウィリアム	×



中央アジアは小さな国が多いので、国力をためてから速攻だ



ヨーロッパ方面を制覇した。3国は東西の重要拠点なのだ



ビザンツ帝国からの攻略

周囲は敵だらけ

まわりが敵だらけのこの国は攻めにくく守りにくい。王としての力量が問われる所。

まず、3・10国と同盟を結びアジア・ヨーロッパ方面からの敵の進入を防ごう。そして南方の12国を攻略し13国と同盟を結びつつ北アフリカへ進攻しよう。それらの国々を攻略したら国の生産力を上げ、フランスに進攻すれば中央進出の基礎が固められるのだ。

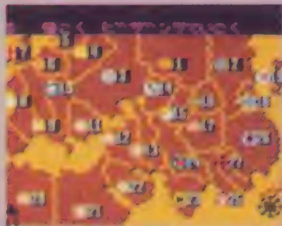
4人の子供たち（1206年春）

イレネ	女	20歳
アンナ	女	16歳
エクドキア	女	15歳
ラスカレス	男	13歳

4人の将軍候補	血縁
イサキオス	○
ドゥーカス	×
テオドロキス	○
アンドロニコス	○



○ヨーロッパを攻略した後は、イングランドからの戦略と同じ



○やはり3国が重要。ここを押えれば、ヨーロッパは落とせる



日本からの攻略

守りやすい位置

極東にある日本は隣接する国々もそれほど強くなくかなり統治しやすい場所にあると言える。まず18から2国へと攻め込みモンゴル帝国と同盟を結び、弱小国の16・17国を攻略してしまおう。ここは地形的にとても攻めこまれにくく経済力、兵数にさえ気を付ければ守りの拠点としても役に立つのだ。あとは南の国を攻略しつつ中央へ出よう。

4人の子供たち（1206年春）

よりいえ	男	24歳
おおひめ	女	16歳
さんまんひめ	女	15歳
さねとも	男	14歳

4人の将軍候補	血縁
源　範頼（みなもと　のりより）	○
源　義経（みなもと　よしつね）	○
北条義時（ほうじょうよしとき）	×
北条泰時（ほうじょうやすとき）	×



○日本から始めると、南方のアジア進攻が早めにできてしまう



○2国を落とし3国と同盟した。18国はもう攻略目前なのだ

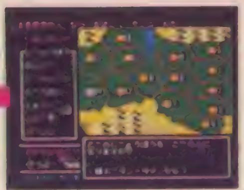
※各国のデータはレベル3のゲーム開始時のものです。

モンゴル編から世界編を続ける場合の注意

モンゴル編を統一すると、自動的に世界編へと突入する。もちろん、モンゴル編を終了しなくても世界編をプレイできるが、モンゴル編から入った方が得なことが多い。世界編に入るときの各データの変化を利用すれば、初めから強大な国力を得ることができる。



◆いよいよ世界編へ突入！テムジンがジンギスカンとなって世界地図が表示



◆モンゴル統一間近だけど1206年にはまだ時間があるから国力を増強しよう



◆なんともすごい国データ

世界編移行時のパラメータの変化

年の変化	1206年以前に統一した場合には、自動的1206年春へと変化する
国名・人名の変化	テムジンがジンギスカンを名のり、モンゴル帝国として始まる
国データの変化	全領土の住民や金など総数の10分の1が世界編に受けつがれる
将軍候補について	モンゴル編終了時に本国にいる将軍のみが世界編についてくる

世界編・各国データ紹介

第1国 モンゴル帝国





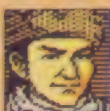
統治者 ジンギスカン

統治者のデータ

年齢	= 50
統率力	=400
判断力	=400
企画力	=400
説得力	=400
体力	=400
武力	=400
金	=200
食料	=210
税率	= 38
兵士数	=115
総住民数	=176
モラル	=120
経済力	=261
城の強さ	=140
武装度	=131
訓練度	=148

攻守のポイント

モンゴル編で14国あったモンゴルも世界編では、わりと平坦な地形になってしまう。全ての地形があるが、攻守ともに、騎馬隊による総力戦になるだろう。



優秀な人材 カウラン

ランク B



この国の后 ボルテ

美人度 A

城　街　平地　砂漠　森　山　海(湖)　隣接ポイント

第2国 金





統治者 宣宗

統治者のデータ

年齢	=60
統率力	=218
判断力	=161
企画力	=235
説得力	=198
体力	=183
武力	=220
金	= 93
食料	=170
税率	= 41
兵士数	= 80
総住民数	=145
モラル	=100
経済力	=192
城の強さ	=155
武装度	=143
訓練度	=121

攻守のポイント

19国から攻める場合には、海上を避けて布陣しよう。騎馬隊が中心となるので、西部山岳地帯に逃げ込まれると苦労する。反対に逃げるなら、城のまわりを利用。

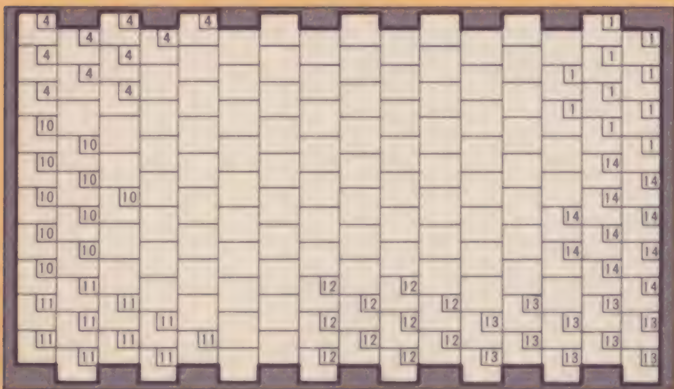


優秀な人材
耶律楚材
ランク
A



この国の姫
岐国公主
美人度
C

第3国 クマン族同盟



統治者

統治者のデータ

年齢	=
統率力	=
判断力	=
企画力	=
説得力	=
体力	=
武力	=
金	=
食料	=
税率	=
兵士数	=
総住民数	=
モラル	=
経済力	=
城の強さ	=
武装度	=
訓練度	=

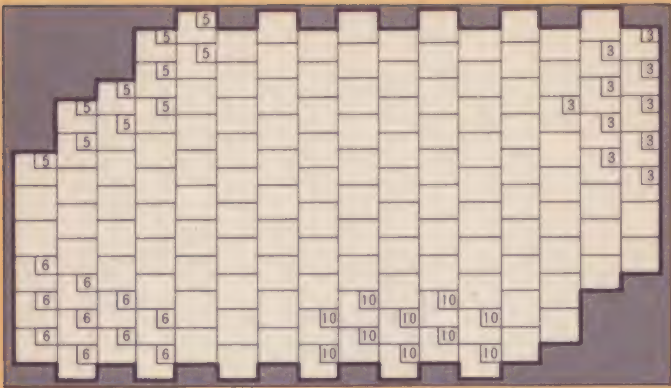
攻守のポイント

優秀な人材
ランク

この国の姫
美人度

※各国のデータはレベル3のゲーム開始時のものです。空白部分は記入してください。

第4国 キエフ公国



統治者	

統治者のデータ

年齢 =
統率力 =
判断力 =
企画力 =

説得力 =
体力 =
武力 =

金 =
食料 =
税率 =
兵士数 =
総住民数 =

モラル =
経済力 =
城の強さ =
武装度 =
訓練度 =

優秀な人材	
ランク	

この国の旗	
美人度	

攻守のポイント

....
....
....
....

第5国 ドイツ騎士団領



統治者	

統治者のデータ

年齢 =
統率力 =
判断力 =
企画力 =

説得力 =
体力 =
武力 =

金 =
食料 =
税率 =
兵士数 =
総住民数 =

モラル =
経済力 =
城の強さ =
武装度 =
訓練度 =

優秀な人材	
ランク	

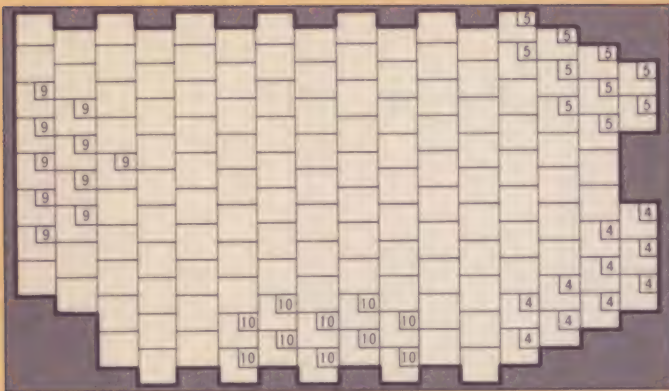
この国の旗	
美人度	

攻守のポイント

....
....
....
....

城 街 平地 砂漠 森 山 海(湖) 隣接ポイント

第6国 ポーランド



統治者

統治者のデータ

年齢	=
統率力	=
判断力	=
企画力	=
説得力	=
体力	=
武力	=
金	=
食料	=
税率	=
兵士数	=
総住民数	=
モラル	=
経済力	=
城の強さ	=
武装度	=
訓練度	=

攻守のポイント

優秀な人材	
ランク	
この国の姫	
美人度	

第7国 イングランド





統治者 リチャード一世

統治者のデータ

年齢	= 48
統率力	=250
判断力	=263
企画力	=229
説得力	=313
体力	=260
武力	=328
金	=200
食料	=200
税率	= 39
兵士数	=105
総住民数	=166
モラル	=120
経済力	=247
城の強さ	=184
武装度	=134
訓練度	=137

攻守のポイント

どちらから攻めても、真ん中のくびれたところは押さえておこう。もし、海上を逃げ始めたら、陸に上げないように誘導して、自滅させてしまおう。



優秀な人材	ロシャン
ランク	B



この国の姫	ヘレンカリア
美人度	A

※各国のデータはレベル3のゲーム開始時のものです。空白部分は記入してください。



第8国 フランス



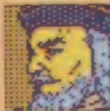
統治者 フィリップII世

統治者のデータ

年齢	= 40
統率力	=274
判断力	=330
企画力	=343
説得力	=266
体力	=310
武力	=307
金	=100
食料	=250
税率	= 40
兵士数	=125
総住民数	=193
モラル	=133
経済力	=300
城の強さ	=177
武装度	=173
訓練度	=154

攻守のポイント

森が散らばっているので、騎馬隊による追撃は移動力を消費しやすいから気をつけよう。守備面では伏兵を敵の進路に配置しやすい地形だといえるだろう。



優秀な人材 アルベルトゥス
ランク B



この国の后 フランソワ
美人度 B



第9国 神聖ローマ帝国



統治者 ハインリヒVI世

統治者のデータ

年齢	= 40
統率力	=300
判断力	=290
企画力	=260
説得力	=256
体力	=319
武力	=298
金	=130
食料	=200
税率	= 40
兵士数	=100
総住民数	=160
モラル	=110
経済力	=230
城の強さ	=182
武装度	=159
訓練度	=140

攻守のポイント

主に騎馬隊を使いたい地形だが、8国から攻める場合は、兵数が減ってしまうことを覚悟しなければならない。守るに不適な地形である。本拠地にしないほうが良い。



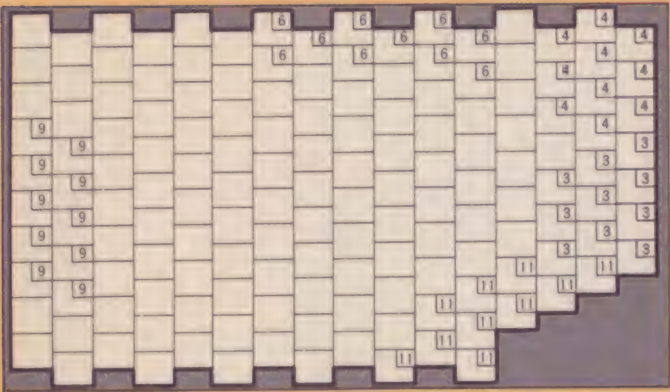
優秀な人材 フランドル伯
ランク A



この国の后 カトリーヌ
美人度 B

城　街　平地　砂漠　森　山　海(湖)　隣接ポイント

第10国 ハンガリー



統治者

統治者のデータ

年齢	=
統率力	=
判断力	=
企画力	=
説得力	=
体力	=
武力	=
金	=
食料	=
税率	=
兵士数	=
総住民数	=
モラル	=
経済力	=
城の強さ	=
武装度	=
訓練度	=

攻守のポイント

優秀な人材

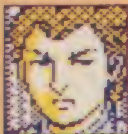
ランク

この国の后

美人度

第11国 ビザンツ帝国





統治者 アレクシオス

統治者のデータ

年齢	= 54
統率力	=219
判断力	=176
企画力	=158
説得力	=198
体力	=211
武力	=203
金	=222
食料	=193
税率	= 39
兵士数	=100
総住民数	=159
モラル	=120
経済力	=237
城の強さ	=180
武装度	=132
訓練度	=137

攻守のポイント

騎馬隊よりは歩兵が有利な地形。山を越えて、城の背後から本隊を衝くことができる。守備側に立てば、あたりの山も利用して、平地の敵を迎え撃てる。



優秀な人材 ダントロ

ランク B

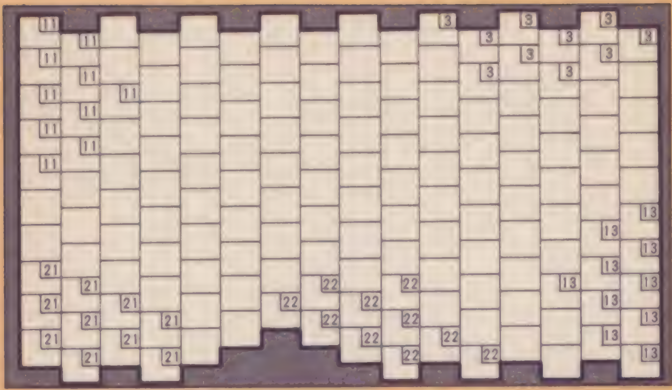


この国の后 テオドーラ

美人度 B

※各国のデータはレベル3のゲーム開始時のものです。空白部分は記入してください。

第12国 セルジュク連邦



統治者

統治者のデータ

年齢 =
統率力 =
判断力 =
企画力 =

説得力 =
体力 =
武力 =

金 =
食料 =
税率 =
兵士数 =
総住民数 =

モラル =
経済力 =
城の強さ =
武装度 =
訓練度 =

優秀な人材

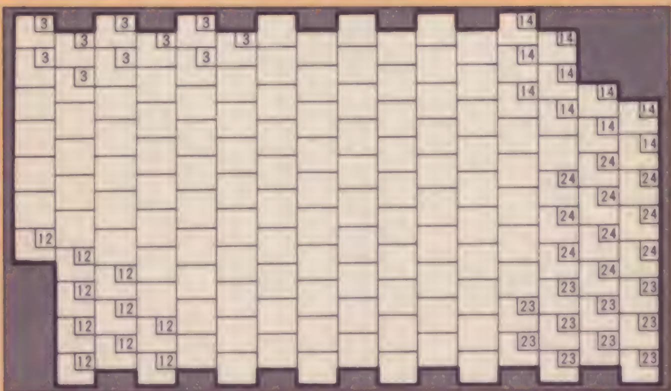
ランク

この国の前

美人度

攻守のポイント

第13国 ホラズム



統治者

統治者のデータ

年齢 =
統率力 =
判断力 =
企画力 =

説得力 =
体力 =
武力 =

金 =
食料 =
税率 =
兵士数 =
総住民数 =

モラル =
経済力 =
城の強さ =
武装度 =
訓練度 =

優秀な人材

ランク

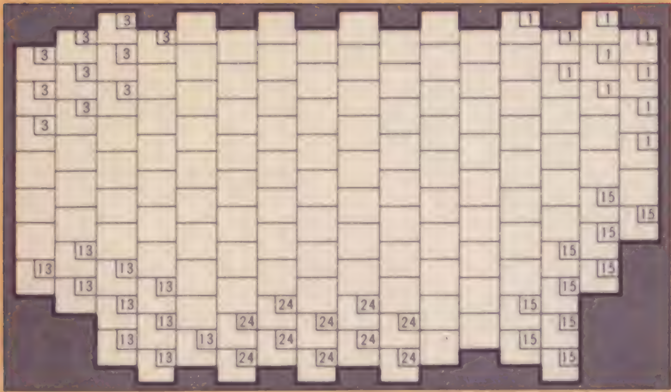
この国の前

美人度

攻守のポイント

城 街 平地 砂漠 森 山 海(湖) 隣接ポイント

第14国 西遼



統治者

統治者のデータ

年齢 =
統率力 =
判断力 =
企画力 =

説得力 =
体力 =
武力 =

金 =
食料 =
税率 =
兵士数 =
総住民数 =

モラル =
経済力 =
城の強さ =
武装度 =
訓練度 =

優秀な人材

ランク

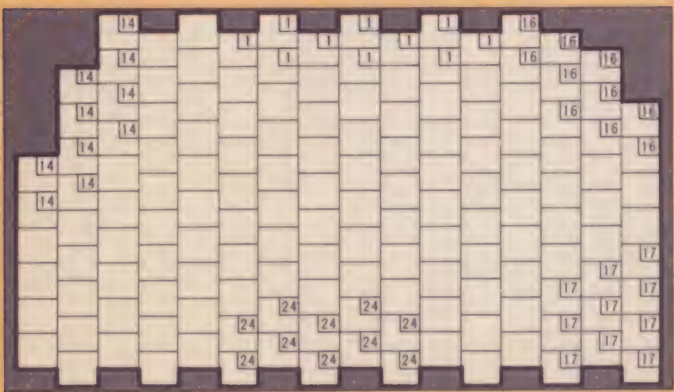
この国の后

美人度

攻守のポイント

....
....
....
....

第15国 ウイグル



統治者

統治者のデータ

年齢 =
統率力 =
判断力 =
企画力 =

説得力 =
体力 =
武力 =

金 =
食料 =
税率 =
兵士数 =
総住民数 =

モラル =
経済力 =
城の強さ =
武装度 =
訓練度 =

優秀な人材

ランク

この国の后

美人度

攻守のポイント

....
....
....
....

※各国のデータはレベル3のゲーム開始時のものです。空白部分は記入してください。

第16国 西夏





統治者 恒宗

統治者のデータ

年齢	＝47
統率力	＝121
判断力	＝102
企画力	＝95
説得力	＝120
体力	＝82
武力	＝106
金	＝90
食料	＝140
税率	＝40
兵士数	＝76
総住民数	＝125
モラル	＝90
経済力	＝178
城の強さ	＝152
武装度	＝133
訓練度	＝140

攻守のポイント

砂漠が中央まで伸びていて、攻め込むにはむずかしい。17国から進入し、2方向から分かれて進軍するのが効果的。守る場合にも、17国方面に退路を確保しておこう。

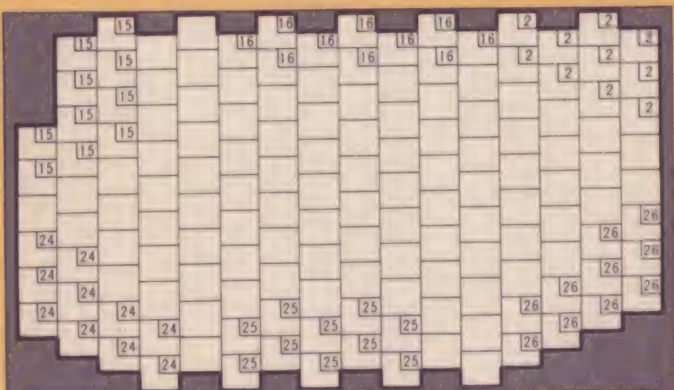


優秀な人材 セングム
ランク C



この国の后 チャカ
美人度 A

第17国 吐蕃



統治者

統治者のデータ

年齢	＝
統率力	＝
判断力	＝
企画力	＝
説得力	＝
体力	＝
武力	＝
金	＝
食料	＝
税率	＝
兵士数	＝
総住民数	＝
モラル	＝
経済力	＝
城の強さ	＝
武装度	＝
訓練度	＝

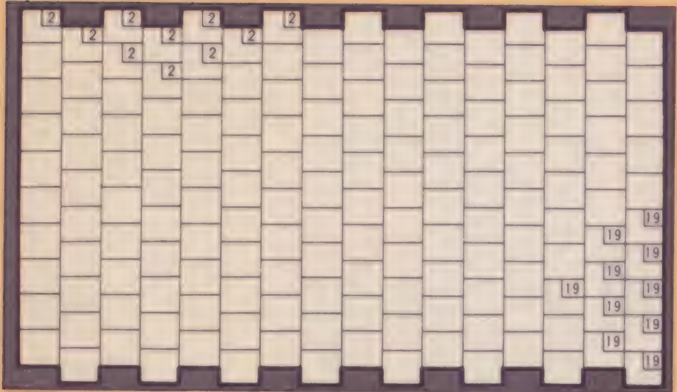
攻守のポイント

優秀な人材
ランク

この国の后
美人度

城　街　平地　砂漠　森　山　海（湖）　隣接ポイント

第18国 高麗



統治者

統治者のデータ

年齢 =
統率力 =
判断力 =
企画力 =

説得力 =
体力 =
武力 =

金 =
食料 =
税率 =
兵士数 =
総住民数 =

モラル =
経済力 =
城の強さ =
武装度 =
訓練度 =

攻守のポイント

優秀な人材

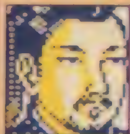
ランク

この国の后

美人度

第19国 日本





統治者
源頼朝

統治者のデータ

年齢 = 58
統率力 =268
判断力 =245
企画力 =287

説得力 =310
体力 =239
武力 =250

金 =207
食料 =200
税率 = 38
兵士数 = 95
総住民数 =154

モラル =120
経済力 =240
城の強さ =195
武装度 =120
訓練度 =150

攻守のポイント

どこから攻めるにも、敵本隊と接触するのに、そうとう時間がかかる。守備するのには、全マップ中最も適した国である。ただし、街と城の間もかなりある。



優秀な人材
畠山重忠

ランク
B

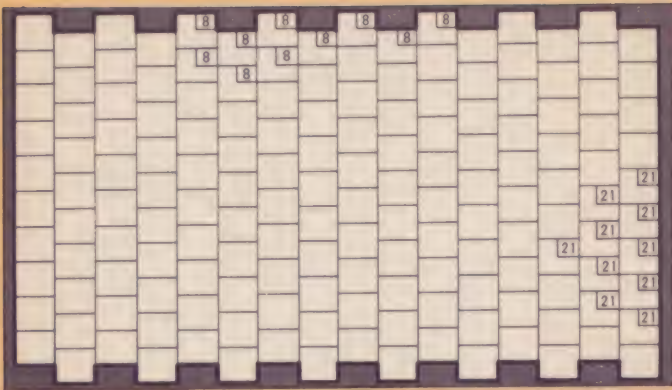


この国の后
北条政子

美人度
A

※各国のデータはレベル3のゲーム開始時のものです。空白部分は記入してください。

第20国 ムワッヒド朝



統治者

統治者のデータ

年齢	=
統率力	=
判断力	=
企画力	=
説得力	=
体力	=
武力	=
金	=
食料	=
税率	=
兵士数	=
総住民数	=
モラル	=
経済力	=
城の強さ	=
武装度	=
訓練度	=

攻守のポイント

優秀な人材

ランク

この国の后

美人度

第21国 アイユーブ朝





統治者 サラディン

統治者のデータ

年齢	=67
統率力	=150
判断力	=190
企画力	=189
説得力	=135
体力	=129
武力	=159
金	=97
食料	=110
税率	=38
兵士数	=71
総住民数	=114
モラル	=110
経済力	=180
城の強さ	=136
武装度	=142
訓練度	=140

攻守のポイント

22国から攻め込むと、城にたどり着く前に多くの兵を失ってしまう。12国から進入し、砂漠の背後にまわるといいだろう。守る場合には、歩兵部隊で砂漠に敵を誘い込もう。



優秀な人材 スンナ

ランク C

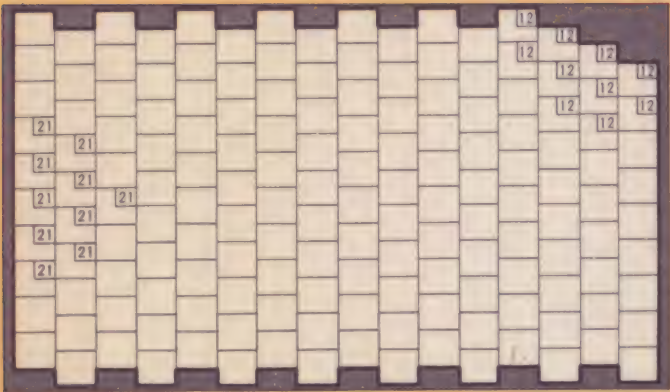


この国の后 ロム・アリ

美人度 A

城　街　平地　砂漠　森　山　海(湖)　隣接ポイント

第22国 カリフ領



統治者

統治者のデータ

年齢 =
統率力 =
判断力 =
企画力 =

説得力 =
体力 =
武力 =

金 =
食料 =
税率 =
兵士数 =
総住民数 =

モラル =
経済力 =
城の強さ =
武装度 =
訓練度 =

攻守のポイント

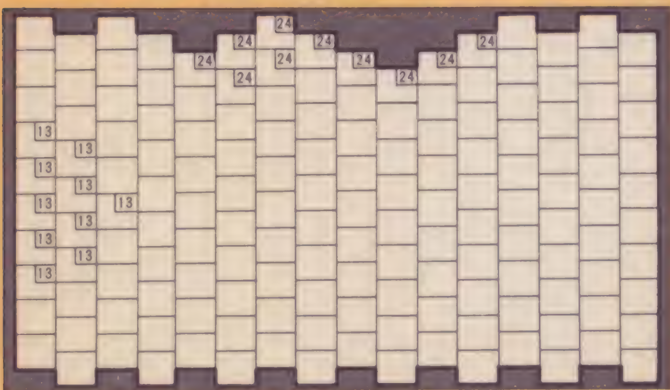
優秀な人材

ランク

この国の宝

美人度

第23国 インド諸王朝



統治者

統治者のデータ

年齢 =
統率力 =
判断力 =
企画力 =

説得力 =
体力 =
武力 =

金 =
食料 =
税率 =
兵士数 =
総住民数 =

モラル =
経済力 =
城の強さ =
武装度 =
訓練度 =

攻守のポイント

優秀な人材

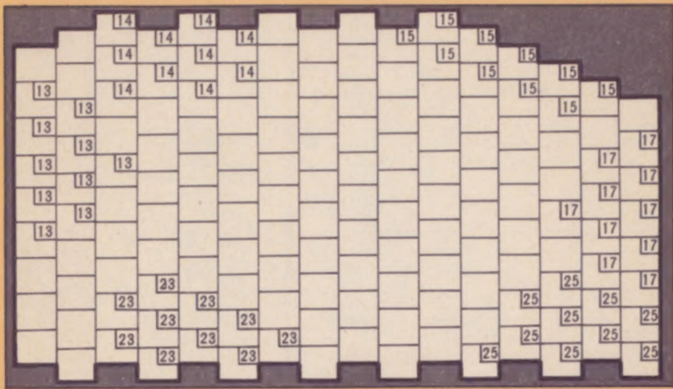
ランク

この国の宝

美人度

※各国のデータはレベル3のゲーム開始時のものです。空白部分は記入してください。

第24国 ゴール朝



統治者

統治者のデータ

年齢 =
統率力 =
判断力 =
企画力 =
説得力 =
体力 =
武力 =

金 =
食料 =
税率 =
兵士数 =
総住民数 =

モラル =
経済力 =
城の強さ =
武装度 =
訓練度 =

攻守のポイント

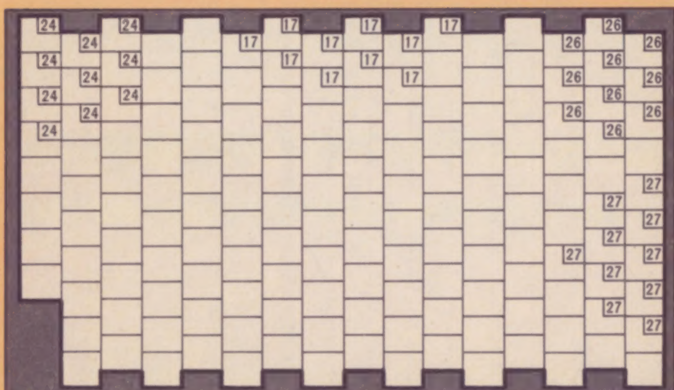
優秀な人材

ランク

この国の后

美人度

第25国 パガン朝



統治者

統治者のデータ

年齢 =
統率力 =
判断力 =
企画力 =
説得力 =
体力 =
武力 =

金 =
食料 =
税率 =
兵士数 =
総住民数 =

モラル =
経済力 =
城の強さ =
武装度 =
訓練度 =

攻守のポイント

優秀な人材

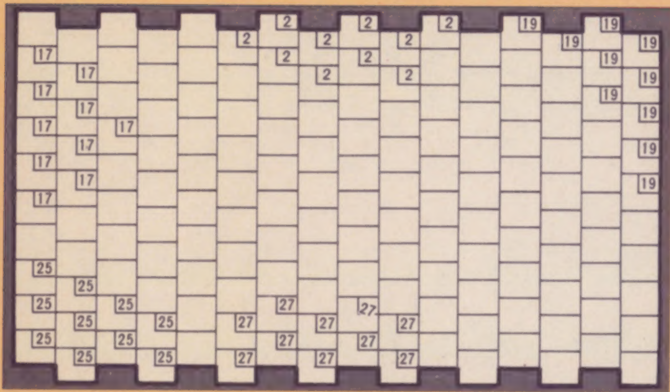
ランク

この国の后

美人度

城　街　平地　砂漠　森　山　海(湖)　1 隣接ポイント

第26国 南宋



統治者

統治者のデータ

年齢 =
統率力 =
判断力 =
企画力 =
説得力 =
体力 =
武力 =

金 =
食料 =
税率 =
兵士数 =
総住民数 =

モラル =
経済力 =
城の強さ =
武装度 =
訓練度 =

攻守のポイント

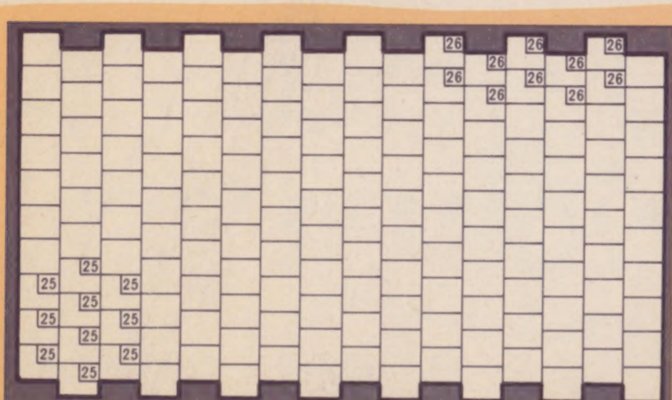
優秀な人材

ランク

この国の后

美人度

第27国 大越大理連合



統治者

統治者のデータ

年齢 =
統率力 =
判断力 =
企画力 =
説得力 =
体力 =
武力 =

金 =
食料 =
税率 =
兵士数 =
総住民数 =

モラル =
経済力 =
城の強さ =
武装度 =
訓練度 =

攻守のポイント

優秀な人材

ランク

この国の后

美人度

城　街　平地　砂漠　森　山　海(湖)　1 隣接ポイント

モンゴル編 国名人名一覧表

国番号	部族名	国力	兵力	統治者	ランク	優秀な人材	ランク	后の名前	美人度
第1国	モンゴル族	A	60	テムジン	—	———	—	ボルテ	A
第2国	タタル族	C	73	クトテムル	C	シキトク	B	エスイ	B
第3国	オンギラト族	C	51	デイセチン	D	ジェルメ	A	カルチユ	B
第4国	オングット族	D	58	アラクシュ	D	ムカリ	A	タマチャ	C
第5国	タイチウト族	C	40	タルクタイ	D	ココチュ	C	アラン	C
第6国	ジャダラン族	D	55	ジャムカ	A	クビライ	A	ニドン	A
第7国	ケレイト族	A	119	トオリオルカン	A	ボルチェ	A	イバカベキ	C
第8国	メルキト族	D	68	トクトア	D	クチュ	B	クラン	A
第9国	ジェルキン族	C	71	サチャベキ	D	ボロウル	B	ムアルン	A
第10国	トマット族	B	54	ビスナム	D	ゴルチ	C	カチャウ	A
第11国	オイラート族	D	60	クドカベキ	D	バマトル	C	ソチ	A
第12国	ナイマン族	A	110	タヤンカン	A	スブタイ	A	グルベス	A
第13国	キルギス族	B	80	チムスイ	B	ジェベ	A	ラッチ	C
第14国	カルルク族	B	58	アルステン	D	ナヤア	A	シーラ	B

世界編 国名人名一覧表

国番号	国名	国力	兵力	統治者	ランク	優秀な人材	ランク	后の名前	美人度
第1国	モンゴル帝国	A	115	ジンギスカン	A	ガラウン	B	ボルテ	A
第2国	金	C	90	宣宗	C	耶律楚材	A	岐国公主	C
第3国	クマン族同盟								
第4国	キエフ公国								
第5国	ドイツ騎士団領								
第6国	ポーランド								
第7国	イングランド	A	105	リチャードⅠ世	A	ロンシャン	B	ベレンガリア	A
第8国	フランス	A	125	フィリップⅡ世	A	アルベルトゥス	B	フランソワ	B
第9国	神聖ローマ帝国	A	100	ハインリヒⅥ世	A	フランドル伯	A	カトリーヌ	B
第10国	ハンガリー								
第11国	ビザンツ帝国	A	100	アレクシオス	B	ダンドロ	B	テオドーラ	C
第12国	セルジュク連邦								
第13国	ホラムズ								
第14国	西 遼								
第15国	ウイグル								
第16国	西 夏	D	76	桓宗	C	セングム	C	チャカ	A
第17国	吐 蕃								
第18国	高 麗								
第19国	日 本	A	95	源 頼朝	A	畠山重忠	B	北条政子	A
第20国	ムワッヒド朝								
第21国	アイユーブ朝	E	71	サラディン	B	スンナ	C	ロム・アリ	A
第22国	カリフ領								
第23国	インド諸王朝								
第24国	ゴール朝								
第25国	パガン朝								
第26国	南 宋								
第27国	大越大理連合								

空白部分は記入してください。

商人売買レート一覧表

商品売買でのコツは、各商人の扱っている商品価格の変化を知っておくことだ。相場によって高値や安値が変わるから、変化があったらこの一覧表に記入しておけば役に立つぞ。



◎商売するには、相場をよく見て値段を考えてから取り引きだ

武器	中国商人		イスラム商人		ウイグル商人	
	買い		買い		買い	
	安値	高値	安値	高値	安値	高値
短剣						
長剣						
戦斧						
槍						
矛						
火薬						

商品	中国商人				イスラム商人				ウイグル商人			
	売り		買い		売り		買い		売り		買い	
	安値	高値	安値	高値	安値	高値	安値	高値	安値	高値	安値	高値
毛皮												
絹												
宝石												
貴金属												
医薬品												
木工品												
陶磁器												
ガラス												
織物												
香料												
食料												

※タイトル部分の実写は、映画『敦煌』のものです。